

## КОНЦЕПТ ВИДЕОАРТА В КОНТЕКСТЕ ИЗУЧЕНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПРАКТИК ЭКРАННОЙ КУЛЬТУРЫ

**Кириллова Наталья Борисовна**

доктор культурологии, профессор, Уральский федеральный университет им. Б.Н. Ельцина  
urfo@bk.ru

**Прокина Елизавета Павловна**

Аспирант, Уральский федеральный университет им. Б.Н. Ельцина  
eeeeeprok@yandex.ru

### THE CONCEPT OF VIDEO ART IN THE CONTEXT OF STUDYING THE ARTISTIC PRACTICES OF SCREEN CULTURE

**N. Kirillova  
E. Prokina**

*Summary:* The article analyzes the socio-cultural processes of the turn of the XX-XXI centuries related to the problems of mediatization of society in the information age. The object of research is the concept of video art in the field of studying the artistic practices of Russian screen culture during its transformation. The authors consider video art as a variant of the experimental aesthetics of audiovisual creativity in the context of its interactions with cinema, television, and performance practice.

*Keywords:* screen culture, video art, audiovisual technologies, mediatization of society, synthesis of arts, performance, artistic practices.

*Аннотация:* В статье анализируются социально-культурные процессы рубежа XX-XXI веков, связанные с проблемами медиатизации общества в условиях информационной эпохи. Объект исследования – концепт видеоарта в сфере изучения художественных практик отечественной экранной культуры в период ее трансформации. Авторы рассматривают видеоарт как вариант экспериментальной эстетики аудиовизуального творчества в контексте его взаимодействий с кинематографом, телевидением, практикой перформанса.

*Ключевые слова:* экранная культура, видеоарт, аудиовизуальные технологии, медиатизация общества, синтез искусств, перформанс, художественные практики.

Рубеж XX-XXI веков стал эпохой глобальных трансформаций в социально-культурной сфере, результаты которых мы видим повседневно. Предвестником происходящих изменений стал канадский социолог Герберт Маршалл Маклюэн, создавший в 1960-е – 1970-е годы основы науки о медиа. Его теория свидетельствовала о том, что в мире появился новый социокультурный феномен информационной эпохи – *медиакультура*. Объединяя массовые средства информации (печать, фото, кино, телевидение, видео и др.), она, в отличие от традиционной культуры, синтезировала в своей основе технику и творчество [10]. Поворот к «медиатизации» общества привел к изменениям не только в системах коммуникации, но и в восприятии картины мира в целом. Пытаясь обозначить границы расширяющегося медиапространства, Маклюэн ввел понятие «информационный взрыв» [там же, с. 5]. А новый тип культуры, по его мнению, становится индикатором планетарного развития, превращая мир в «глобальную деревню» [там же, с. 7].

Актуальность данного исследования обусловлена тем, что глобальные вызовы информационной эпохи так или иначе обострили проблемы гуманитарных наук, «модифицируя» социокультурные контексты, существенно меняя сложившиеся традиции и нормы [16]. Объектом изучения в медиасфере становится экранная культура, объединяющая все виды аудиовизуального творчества, основанного на экранных технологиях. При этом анализ

модификации гуманитарных наук, связанный с воздействием новой медиасферы, дает возможность исследователям также рассмотреть трансформацию экранной культуры, ее переход от традиций к новациям [9]. Многие произведения искусства, созданные на основе синтеза разных видов художественного творчества, начинают осмысливаться через призму интермедиаальной теории, исследующей проблемы взаимодействия и взаимовлияния как коммуникативных, так и разных эстетических систем. В данном контексте может быть рассмотрен и концепт видеоарта как итога эволюции экранной (аудиовизуальной) культуры, как формы медийного искусства и своеобразной практики экспериментирования с движущимися изображениями.

Основополагающие принципы художественных практик экранной культуры стали формироваться под влиянием научно-технического прогресса эпохи модерна XX века, когда наряду с традиционными формами искусства начинают функционировать иные технологии творчества. При этом все изменения в сфере видового и жанрового своеобразия, а также изобразительно-выразительного аппарата новых искусств носили, как правило, экспериментально-поисковый характер [11]. То есть дух экспериментаторства, питающий эти искусства, стал одной из ключевых характеристик как художественной, так и медийной культуры. Отказ от классических принципов создания произведения определил важность поиска актуальных способов осмысления действитель-

ности. Так к началу XXI века в искусстве появился целый ряд новых экспериментальных видов творчества, которые исследователи стали называть «арт-проектами» и «арт-практиками», «арт-объектами» и «артефактами», «инсталляциями» и «энвайронментами», «хэппенингами», «перформансами» и т.п. [1, с. 338-346].

Проблемы изучения синтеза в культуре и искусстве актуализируются еще в СССР. Причем, понятия «синтез» и «синтетическая среда» становятся важными не только в сфере экранной культуры, но и в театральном, музыкальном творчестве, а также в практике дизайна и урбанистики. Период 1960-х – 1980-х годов в истории отечественной культуры характеризуется активным развитием экспериментальной эстетики. Возникают новые проекты в области звукового дизайна, кинетического и визуального искусств. Наиболее наглядно указанные процессы проявились в деятельности казанского студенческого конструкторского бюро «Прометей», которое считается пионером практик отечественного видеоарта. Оно возникло на радиофаке Казанского авиационного института в 1962 году и прославилось своими светомузыкальными проектами в области искусства, архитектуры и дизайна.

Руководителем и идейным вдохновителем СКБ «Прометей» был Б. М. Галеев – физик, эстетик и медиатеоретик, который в своих идеях совмещал технический и художественно-философский подходы в осмыслении светомузыки – междисциплинарной формы новой практики аудиовизуального творчества. Находясь под сильным влиянием концепции русского композитора «серебряного века» А.Н. Скрябина о «Всеискусстве» [12], в основе которого лежит соединение музыки, танца, поэзии, световых проектов и архитектуры, «Прометей» начал организовывать театрализованные светомузыкальные концерты как в закрытых пространствах, так и под открытым небом.

Параллельно прометеевцы стали работать с киноплёнкой. Не имея постоянного зала для своих светоконцертов, студенты и сотрудники СКБ пришли к идее визуализировать музыку кинематографическими средствами. Основой для первого фильма стала постановка симфонической поэмы А.Н. Скрябина «Прометей», впервые исполненная в 1911 году в зале Московской консерватории. Позже были созданы еще три экспериментальных фильма: «Вечное движение» на музыку Э. Вариза (1969), «Маленький триптих» на музыку Г. Свиридова (1975) и «Космическая соната» на музыку С. Крейчи и А. Немтина (1981). Они демонстрировались на разных фестивалях и завоевали статус «классики видеоарта» и «нового русского авангардного кино» [5, с. 36].

В период «гласности и перестройки» поддержка молодежных инициатив со стороны государства и ЦК

ВЛКСМ существенно сократилась. Видео становится единственным доступным способом продолжать съемку светомузыкальных фильмов. В 1986 году коллектив «Прометей» создает видеоверсию фильма «Космическая соната» с исполнителем: это была видеозапись перформанса, где актер играет на фоне проекции из кинофильма 1981 года, снятого на 35-миллиметровую пленку. Для съемки видеофильма использовалась профессиональная видеотехника Казанской студии телевидения, с которой «Прометей» сотрудничал в течение ряда лет. В конце 1980-х годов были созданы еще несколько слайдо-музыкальных фильмов, которые демонстрировались в Свердловске на фестивале «Диапорама-88». В 1989-1991 годах коллектив «Прометей» снял видеофильмы с применением не только светотехники, но и других спецэффектов: «Храм», «Танец вертикальных линий», «Танец белой вертикальной линии», «Русский терминатор», «Лягушачья симфония» и др., которые также вошли в классику отечественного видеоарта.

На этом переходном этапе истории российского видеоискусства сформировались пять основных «видеообществ», которые отличались друг от друга по структуре, программным интенциям и заявкам. Это рассмотренный нами СКБ «Прометей» (Казань), «Параллельное кино» (Москва, Ленинград), «Коллективные действия» и «ТВ-галерея» (Москва) и эпатажное «Пиратское телевидение» (Ленинград). Потребность художников в презентации своих социокультурных и эстетических позиций в медиапродукции вылилась в концепцию альтернативного телевидения. Создание псевдохудожественных и псевдотелевизионных проектов, наполненных штампами массмедийного повествования, иронизация в духе «карнавальной культуры» М.М. Бахтина стали постмодернистской платформой российской видеокультуры.

Таким образом, путь видеоарта представляет собой достаточно широкое поле для экспериментов и эстетических поисков в области новой визуальности, поэтому его определение, как и других актуальных художественных практик, является проблематичным и требует постоянного обновления в связи с быстрыми изменениями и расширением медийного пространства, благодаря интернет-культуре и цифровым технологиям. Неизменной остается основа: под видеоартом понимается динамичное изображение, созданное художником. То есть видеоарт – это один из видов экранной культуры, унаследовавший язык кино и телевидения. Он относится также и к области современного медиаискусства, где рассматривается как его составная часть наряду с «саунд-артом», «нет-артом» и другими художественными проектами. Видеоарт – это результат эволюции экранной культуры в конце XX века, потенциал которого по-настоящему смог раскрыться в рамках актуальных творческих практик. У видеоарта есть несколько концептуальных определений:

- Видеоарт (от лат. Video art – видеоискусство) можно рассматривать как «публичный показ художественных «конструкций» из теле- и видео-приборов, подчиненных единой художественной задаче» [3, с. 34];
- Видеоарт – это «один из форматов работы современного художника... это движущееся изображение в галерейном пространстве» [2].
- Видеоарт – одна из уникальных форм художественного высказывания. Неслучайно работы видеохудожников включаются в программы международных биеннале, выставок и ярмарок современного искусства, они все чаще появляются и в экспозициях классических музеев.

Сегодня, как отмечает искусствовед А. Старусева-Першеева, в понятие «видеоарт» входит множество разных практик экспериментирования с движущимся изображением. Это может быть «кинематографический или анимационный образ, образ из области геймдизайна, это может быть даже специально сконструированный интерфейс. Неважно, как именно художник создает форму: снимает, рисует на пленке... Суть в том, что художник работает с материей движущегося изображения и с ее помощью ставит некий вопрос, на который он предлагает зрителю найти ответ» [Там же].

Чем видеоарт отличается от кино? В кино за период его более вековой истории сложились определенные виды и жанры, то есть разные способы рассказывать сюжеты, существуют отлаженные техники монтажа, режиссерские приемы. В этом плане Голливуд, как «фабрика грез», стал безупречно работающей отраслью кинопромышленности по производству историй, впечатлений и эмоций. Коммерческое кино оперирует своей системой жанров, ориентируя зрителя, в зависимости от его интересов, то на мелодраму, то на комедию, то на фэнтези, костюмный блокбастер или боевик.

Видеоарт – это нечто иное. Будучи самостоятельным направлением медиаискусства рубежа XX-XXI веков, он представляет собой образец современного бытия концепции «синтеза искусств», в основе которой лежат художественный эксперимент и техника медиаторства. Как отмечает Т. Горючева, связь видеоарта с медиаискусством «свидетельствует о важной методологической трансформации. Искусство становится экспериментальной зоной исследования и апробирования разнообразных идей, методов, технологий, которые необязательно относятся к изначальному арсеналу художественного творчества» [4].

Формирование видеоарта напрямую связано с эволюцией важных в экранной культуре тенденций и явлений. Видеохудожники подвергли анализу и критическому пересмотру не только кино и ТВ, но и сложившиеся формы

экранного повествования, его язык, знаковую систему, сами способы функционирования экранной культуры в обществе. Используя тот или иной инструментарий и стилистику экрана, видеоарт приобрел свои характерные художественные параметры, которые постепенно оформились в особый вид творчества – видеокультуру [15, с. 9]. Таким образом, видеоарт как предмет исследования может быть отнесен в равной степени к трем сферам культуры и может рассматриваться с нескольких позиций: с точки зрения истории экранной культуры, с точки зрения теории и практики медиакоммуникации и с точки зрения актуального искусства. В связи с этим становится возможным проводить исследование интермедальных аспектов бытия видеоарта в общем контексте его эволюции.

Несмотря на то, что видеоарт и кинематограф роднит метафора «запечатленное время» (А. Тарковский), тем не менее, в отличие от кино, видеоарт ориентирован не на экранное повествование о жизни тех или иных героев в определенный исторический период, а на субъективное переживание автором времени как такового. Исключением в этой связи являются киноэксперименты знаменитых художников-модернистов первой половины XX века: Ганса Рихтера, Фернана Леже, Марселя Дюшана, Сальвадора Дали и др., которые видели в кино средство расширения возможностей живописной эстетики. Не случаен тот факт, что и сегодня их авангардные фильмы объединяются в музейных экспозициях разных стран с видеоартом.

Отметим, что видеоарт, как и экранные искусства (прежде всего, кино и телевидение), используют одинаковый набор технологий и инструментариев творчества: кадрирование (использование крупного, среднего и общего плана), движение камеры, монтаж. Видеоарт тесно связан с экранной культурой еще и потому, что многие произведения видеохудожников могут восприниматься как экспериментальные фильмы, а некоторые авангардные кинокартины изучаются в контексте истории видеоарта. Однако известный исследователь Я. Иоскевич считает, что видеоарт онтологически более тесно связан с телевидением, чем с кинематографом [7]. Неслучайно в период зарождения видеоарта была особо актуальна концепция Г.М. Маклюэна «медиа есть сообщение» («The Medium is the Message») [10, с. 16], поэтому ранние опыты видеоарта часто воспринимались как формы телеинформации. Благодаря телевидению, по мнению аналитиков, видеоарт стал оказывать столь широкое и многостороннее влияние на разнообразные зрительские аудитории [8].

Исследованию экспериментального аудиовизуального творчества, теории и истории экранных искусств, а также проблеме выразительных возможностей движущегося изображения, была посвящена телевизионная

программа киноведа и культуролога К. Э. Разлогова «От киноавангарда к видеоарту», выходящая на телеканале «Культура» в 2001-2002 годах. В выпусках данной телепрограммы неоднократно подчеркивались трансформации избранных тем и образов в кино, видео и на телевидении [6].

По своим формам видеоарт находится и в пространстве между перформансом и визуальными искусствами [13], вот почему достаточно длительный период он оставался открытым жанром, в котором выработано множество уникальных подходов использования изобразительного искусства и видеотехнологий. Видеохудожники сумели раскрыть новые выразительные возможности устоявшихся типов монтажа и создали новые, благодаря диалогической форме коммуникации видеопроизведения со зрителем. Это связано с тем, что в смысловом поле современных художественных практик видеоарта творческое участие зрителя-интерпретатора играет ключевую роль, и, поэтому произведение строится не как рассказ (что характерно для кино и ТВ), а как диалог, начало которого задает художник, а продолжение складывается в сознании зрителя. Неслучайно историк видеоарта А. Джеуза делит видеоарт на три типа художественных стратегий: «камера на себя», «камера на мир» и коммуникативные эксперименты с видеотехникой [5].

Еще одно из условий бытия видеоарта – цикличность. Исследователь М. Боуман, рассуждая о цикличности видеоарта, вводит термин «loop» («петля»), который характеризуется слегка искаженным повторением [14, с. 205]. В художественных галереях и музеях видео часто транслируется в режиме повтора, то есть финал произведения смыкается с его началом. Если в кинематографе время течет линейно (история рассказана от начала до конца), то видеопроекция позволяет зрителям увидеть работу в любой момент через повторение. Благодаря этой «петле», экранное произведение приближается к формату живописи (если видео демонстрируется на плоском экране) или скульптуры (если это видеoinсталляция).

Телевизионное вещание действительно подарило видеоарту новые возможности. Все многообразие

творческих манипуляций со зрителем и собственным художественным образом стало доступно через экран телевизора в период «гласности и перестройки». Демократизация общества и телевидения привела к тому, что видеоарт становится одним из самых провокационных и актуальных средств художественного выражения. Однако интеграция видеоарта с малым экраном не была успешной: зрители не оценили эстетические эксперименты видеохудожников, их эпатажность и новизну визуального языка. Поэтому видеоарт и телевидение, несмотря на общую техническую природу, постепенно отдалились друг от друга. В XXI веке видеоарт перестал быть зависимым от телевидения и телекомпаний, и его произведения стали перемещаться из художественных мастерских в картинные галереи и сетевое пространство.

Подводя итоги исследования, отметим, что в эпоху модерна от художника всегда ждали инновационности – использования новых тем, приемов или техники в создании ранее не виданных форм. Что касается видеоарта, то он возник в период становления концептуализма, в основе которого лежит принцип «искусство как идея» (формулировка «art as idea» принадлежит американскому художнику Дж. Кошуту), предполагающий новаторский характер отношений со зрителем. Это значит, что в рамках данной концепции искусство, включая и видеоарт, становится инструментом генерации определенного направления размышлений. То есть видеохудожник может работать с новейшими технологиями, нейросетями, но это не наделяет сами произведения глубоким смыслом. Актуальность видеоарта связана в первую очередь с тем, какие вопросы современной эпохи художник ставит перед зрителями, подключая его тем самым к какой-то животрепещущей теме. То есть в системе функционирования видеоарта на первый план выходит не только сам автор (видеохудожник), но и субъект (зритель), для размышлений которого произведение и предназначено.

Вот почему бахтинский «диалогизм», как и концепция «диалога культур», остаются по-прежнему актуальными для перспектив развития экранных искусств, включая и такое направление как видеоарт.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Бычков В.В. Эстетика. – М.: Академический проект, 2020. – 452 с.
2. Видеоарт: запечатленное время в галерейном пространстве: видеолекция А. Старусевой-Першеевой // ПостНаука URL: <https://postnauka.org/courses/154853> (дата обращения: 23.07.2024).
3. Галеева Т.А. Современное искусство Екатеринбурга. Екатеринбург: изд-во Урал. ун-та, 2017. – 76 с.
4. Горючева Т. Эстетические и технологические эксперименты российского видеоискусства. Взаимодействие искусства, науки и технологий. Российский вариант медиапоэтики. 2002. // Архив МедиаАртЛаб URL: <https://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=63> (дата обращения: 11.07.2024).
5. Джеуза А. История российского видеоарта. Том 1. – М.: Московский музей современного искусства, 2007. – 184 с.
6. Документальный цикл К.Э. Разлогова «От киноавангарда к видеоарту». Телевизионная программа. 2001 – 2002 // Вконтакте URL: <https://vk.com/wall->

- 52526415\_51751 (дата обращения: 17.07.2024).
7. Иоскевич Я. Видеоарт: между телевидением и искусством // Экранная культура. Теоретические проблемы / Под ред. К.Э. Разлогова. Санкт-Петербург: Изд-во Дмитрий Буланин, 2012. – С. 523-556.
  8. Исаев А. Видеоарт и альтернативное телевидение. ТВ-арт? 2002 // Электронный архив МедиаАртЛаб URL: <https://www.mediaartlab.ru/db/tekst.html?id=67> (дата обращения: 11.07.2024).
  9. Кириллова Н.Б. Модификация эстетико-семиотической структуры экранной культуры: исторический контекст // Вестник ВГИК. – 2023. Т. 15, № 4 (58). – С. 84-95.
  10. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. – Москва – Жуковский: Канон-Пресс-Ц, 2003. – 464 с.
  11. Маньковская Н.Б., Бычков В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. – М.: ВГИК. 2011. – 208 с.
  12. Погорелая С.В. В.С. Соловьев и А.Н. Скрябин: идеи соборности, теургии, синтеза искусств // Соловьевские исследования. Вып. 9. 2004. Иваново: ИГЭУ им. В.И. Ленина. – С. 263-276. <file:///C:/Users/UserURFO/Downloads/v-s-soloviev-i-a-n-skryabin-idei-sobornosti-teurgii-sinteza-iskusstv.pdf> (дата обращения: 11.07.2024).
  13. Расширенное кино. Каталог-исследование / Под ред. А. Игнатовой. – М.: Изд-во Центра культуры и искусств «МедиаАртЛаб», Московского музея современного искусства, Центра современной культуры «Гараж», 2011. – 199 с.
  14. Bouman M. A broken piece of an absent whole: experimental video and its spaces of production and reception. – NY: University of Rochester, 2009. – 326 p.
  15. Handhardt J.G. ed. Video Culture: A Critical Investigation. – NY: Gibbs Smith, 1987. – 340 p.
  16. Kirillova, N.B., & Shlykova, O.V. (2022). Modifying the humanities: global challenges of the digital revolution. *Perspektivy nauki i obrazovania – Perspectives of Science and Education*, 59 (5), 10-23. <https://doi.org/10.32744/pse.2022.5.1>

---

© Кириллова Наталья Борисовна (urfo@bk.ru), Прокина Елизавета Павловна (eeeeeprok@yandex.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»